



DR. NORMAHDAH Sheikh Said bercerita menggunakan teori keasyikan kepada beberapa orang kanak-kanak selepas majlis pelancaran Model Reka bentuk Multimedia Yang Mengasyikkan di Serdang, Selangor, baru-baru ini.



MOHAMAD Amirul Zakian Mohd. Zaward (kiri), Shafiqah Nazirah Jamali dan Shafiqah Nafisah Asyik bermain dengan koleksi buku kanak-kanak prasekolah Siri 3 Sahabat dan Si Rama-Rama.

Memanafaat keasyikan multimedia untuk mendidik

APAKAH yang membuat anak-anak atau kita sendiri secara spontan boleh menghafal senikata lagu, tertunggu-tunggu siri televisyen atau tidak boleh berhenti membaca sesebuah novel.

Pasti ada satu ciri yang menyebabkan mereka dapat menghayati atau begitu asyik dengan lagu, siri televisyen atau novel.

Ramai yang melihat keasyikan sebagai suatu sifat yang negatif tetapi dalam banyak perkara, sebenarnya keasyikan juga boleh membawa kepada perkara yang positif.

Apatah lagi jika keasyikan boleh dimasukkan dalam pembelajaran serta sektor pekerjaan, sudah tentu ini akan memberi kesan yang baik.

Pensyarah Kanan serta Pakar Runding, Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia (UPM), Dr. Normahdiah Sheikh Said berkata, sekarang terdapat banyak cakera padat (CD) permainan dan informasi di pasaran.

Tetapi adakah CD tadi sesuai atau dapat menarik minat anak-anak untuk menggunakannya?

“Kajian yang dijalankan mendapati kebanyakan kanak-kanak memang leka dengan permainan komputer.

“Tetapi apakah ciri-ciri yang perlu ada dalam sesuatu permainan yang menyebabkan bukan saja kanak-kanak tetapi remaja dan orang dewasa amat teruja menggunakannya,” katanya semasa sidang akhbar selepas pelancaran ‘NEMD Model *Norma Engagement Multimedia Design Model*’ atau Model Reka bentuk Multimedia Yang Mengasyikkan.

Beliau yang menjalankan kajian berperingkat selama empat hingga lima tahun dengan membina teori dan modul berdasarkan ciri-ciri yang disukai kanak-kanak.

Selepas itu, Dr. Normahdiah mengumpul dan menguji CD dalam bentuk pendidikan, permainan dan maklumat yang ada di pasaran.

“Di bawah *edutainment*, saya menemui permainan yang mendapat kadaran 10/10 dan mempunyai ciri-ciri amat

disukai kanak-kanak,” katanya.

Selepas itu beliau memecahkan elemen tadi kepada beberapa bahagian dan mencantumkan kembali dengan membuang ciri keasyikan.

“Permainan yang tidak mempunyai ciri keasyikan tidak mendapat tempat pada kanak-kanak,” katanya.

Berjaya membina prototaip permainan dan pembelajaran bagi kanak-kanak prasekolah, Dr. Normahdiah mengujinya di beberapa buah prasekolah.

Beliau mendapati kanak-kanak amat seronok menggunakannya dan menjangkakan ia boleh digunakan pada pelbagai peringkat.

Dr. Normahdiah berkata, terdapat bahagian keasyikan yang amat diperlukan seperti peluang kanak-kanak berada di dalam sesebuah permainan atau aktiviti.

“Kanak-kanak lebih suka memainkan peranan dalam satu-satu aktiviti,” katanya sambil menambah terdapat enam ciri keasyikan.



ANTARA watak-watak yang terdapat dalam buku sebuah koleksi buku kanak-kanak prasekolah *Siri 3 Sahabat* dan *Si Rama-Rama* serta ditambah dengan ciri-ciri keasyikan Model NEMD.

Kajian yang memakan kos RM400,000 secara berperingkat-peringkat itu mendapat bantuan tajaan UPM.

Beliau berkata, remaja dan kanak-kanak dewasa masa kini dibesarkan dalam era penumpuan teknologi baru yang memberi kesan baru.

Ini termasuk aplikasi permainan komputer, realiti maya, Internet, teknologi mobiliti, teknologi GPS, teknologi sensor dan pelbagai teknologi perisian.

Penumpuan berkenaan berlaku di rumah, telefon bimbit, tempat rekreasi seperti taman tema, pusat hiburan dan dewan pameran seperti muzium dan pusat sains.

"Ini akan menyebabkan anak-anak kita hanyut dalam dunia keasyikan bermain komputer sehingga melupakan apa yang berlaku disekeliling mereka termasuk tanggungjawab sebagai seorang pelajar," katanya.

"Ada kalanya perangai anak-anak kita menjadi agresif dan marah apabila mereka diganggu ketika bermain komputer," katanya.

Dr. Normahdiah berkata, walaupun ketagihan tidak baik, ada banyak faedah yang boleh diperolehi dengan bermain komputer.

Ini termasuk kemahiran penaakulan, perancangan

strategi, penyelesaian masalah termasuk strategi kognitif dan metacognitif yang dapat meningkatkan kemahiran menjana pemikiran mencapah.

Dr. Normahdiah menambah, sudah sampai masanya pendidik memikirkan mekanisme bagaimana memanipulasikan sesuatu yang negatif kepada bentuk yang positif.

Kajian yang diberi nama *An Engaging Multimedia Design Model* adalah satu teori keasyikan yang dibina melalui pengamatan dan kajian terhadap remaja dalam situasi mengasyikkan apabila berinteraksi dengan komputer.



DR. NORMAHDIAH
SHEIKH SAID

Tidak boleh dipisahkan

Kesesuaian teori ini ketara sejak komputer menjadi satu entiti yang tidak boleh dipisahkan dalam kehidupan manusia.

"Dalam teori ini terdapat reka bentuk dan faktor penyebab mengapa remaja dan orang dewasa ketagih bermain komputer.

"Hasil kajian membawa kepada definisi keasyikan yang berbeza dari fenomena seronok dan gembira,"

katanya.

Ini melibatkan tahap kepuasan yang optimum dalam apa pun kerja yang dilakukan pada masa dan ketika itu.

Penggunaan faktor Model NEMD dalam kaedah pengajaran *Student-Centred Learning* (SCL) terbukti

memberi kesan positif terhadap kursus dalam pengajaran dan pembelajaran pelajar UPM.

"Mereka bukan sahaja asyik dan meminati pengajaran berkenaan tetapi juga berjaya memberikan satu hasil pembelajaran yang optimum.

"Apabila ciri-ciri keasyikan Model NEMD yang dimasukkan dalam reka bentuk teks ilustrasi interaktif sebuah koleksi buku kanak-kanak prasekolah *Siri 3 Sahabat dan Si Rama-Rama*,"

"Kanak-kanak menggunakannya dengan asyik," katanya.

Kini model berkenaan digunapakai oleh TABIKA Perpaduan seluruh Malaysia, Jabatan Perpaduan dan Integrasi Nasional.

Apabila digunakan dengan betul, ia dapat membuktikan kanak-kanak yang menggunakan buku berkenaan berjaya mengingati apabila mereka berada pada tahap keasyikan.

Kanak-kanak dalam kajian berkenaan berjaya mengingati nama watak, cerita, skrip dan pantun di dalam buku berkenaan dalam masa yang singkat.

Atas kejayaan berkenaan, model berkenaan mendapat pengiktirafan Pingat Emas di peringkat universiti (PRPI - UPM), Pingat Gangsa di peringkat kebangsaan (PECIPTA) dan Pingat Emas di peringkat antarabangsa (Pameran Reka Cipta British (BIS), Alexandra Palace, London).

"Saya yakin apabila ciri-ciri dalam Model NEMD dimasukkan dalam kurikulum pendidikan, persekitaran pengajaran dan pembelajaran bukan sahaja mengasyikkan tetapi dapat menghasilkan pembelajaran yang optimum," katanya.